

# deArchitect

dossier I musea

ten Hagen & Stam bv, juli 1996



omslag voor Museum Twente Van Berkel &amp; Bos

foto Christian Richters

omslag achter Historisch museum Tadao Ando

foto Tadao Ando

## Inhoud

10

**Manifest of nonplace. Het museum in de jaren negentig**

Auteur: Janny Rodermond

## Projecten:

22

**Museum Twente Enschede**

Architect: Ben van Berkel

Auteur: Janny Rodermond

28

**Expositiecentrum Heft-Hüttenberg Kärnten**

Architect: Günther Domenig

Auteur: Otto Kapfinger

34

**Domus museum La Coruña**

Architect: Arata Isozaki

Auteur: Jorge Sainz

40

**Gletsjer Museum Fjærland**

Architect: Sverre Fehn

Auteurs: Ulf Grønland en Sverre Fehn

44

**Shimosuwa museum Suwameer**

Architect: Toyo Ito

Auteur: Moriko Kira

48

**Archeologiemuseum Mont Beuvray**

Architect: Pierre Louis Faloci

Auteur: William Curtis

56

**Kelten museum Hallein**

Architect: Heinz Tesar

Auteur: Liesbeth Waechter-Böhm

62

**Historisch museum Chikatsu-Asuka**

Architect: Tadao Ando

## dossier I de Architect

## musea: Meesterwerk of handelsmerk

De opdracht om een museum te ontwerpen was lange tijd niet alleen een erkenning van het vakmanschap van een architect. Meer dan bij andere opdrachten speelde het eigen handschrift van de ontwerper een doorslaggevende rol. Met het veranderen van de functie van het museum in de cultuur van de stad is ook de betekenis van dit handschrift gewijzigd. Het museum is een van de consumptietempels geworden naast de shoppingmall, het sportpaleis, de megabioscoop en het multitheater. Het eigen handschrift van de architect, die een bouwwerk tot kunstwerk verheft, is daarmee veranderd in een handelsmerk. Elk land zijn eigen Meier, Nouvel of Rossi: het museum als non-place. Daarnaast is echter ook een andere tendens zichtbaar, waarin juist het specifieke karakter van een museum benadrukt wordt in de architectuur. Dit kan gegenereerd worden door datgene wat geëxposeerd wordt – van gletsjers tot de collectie van Salvador Dali –, de historische of landschappelijke situatie – het vulkaanmuseum – of de gerichtheid op speciale doelgroepen, bijvoorbeeld het kindermuseum. Meestal vormen dergelijke musea een grotere uitdaging aan de architectuur. Dit Dossier presenteert specifieke musea waarin de opgave in wisselwerking met de inbreng van de architect de typologie van musea heeft verrijkt.



# Interactief museum voor de mens door Arata Isozaki

**Het opbollende zeil en de tovergrot** In het Domus Museum in het Spaanse La Coruña worden bezoekers in de gelegenheid gesteld kennis te nemen van het menselijk lichaam middels interactieve media. In zijn ontwerp heeft Arata Isozaki de aloude tegenstelling tussen mens en techniek tot thema verheven door het gebouw op te trekken uit onbewerkte natuursteen als tegenwicht tegen de gedematerialiseerde wereld van de informatica. Maar ook de complexiteit van de lokatie verbeeldt hij door contrasten te creëren tussen wanorde en formele eenvoud, tussen ruimtelijke complexiteit en ruimtelijke samenhang.



Jorge Sainz  
foto's Hisao Suzuki

LA DOMUS-CASA DEL HOMBRE, LA CORUÑA  
Opdrachtgever Ayuntamiento de La Coruña  
Architect Arata Isozaki, César Portela  
Projectteam Arata Isozaki & Associates, Arata Isozaki y  
Asociados España, Toshiaki Tange, Masato Hori,  
Noaki Ogawa, Igor Peraza, Amparo Casares, Federico  
Garrido, José Luis Gahona, Paulino Sánchez,  
José A. Suarez  
Oppervlakte terrein 6.940 m<sup>2</sup>  
Totale oppervlakte 4.019 m<sup>2</sup>  
Permanente expositieruimte 1.2000 m<sup>2</sup>  
Tijdelijke expositieruimte 300 m<sup>2</sup>  
Aanvang bouw mei 1994  
Oplevering april 1995

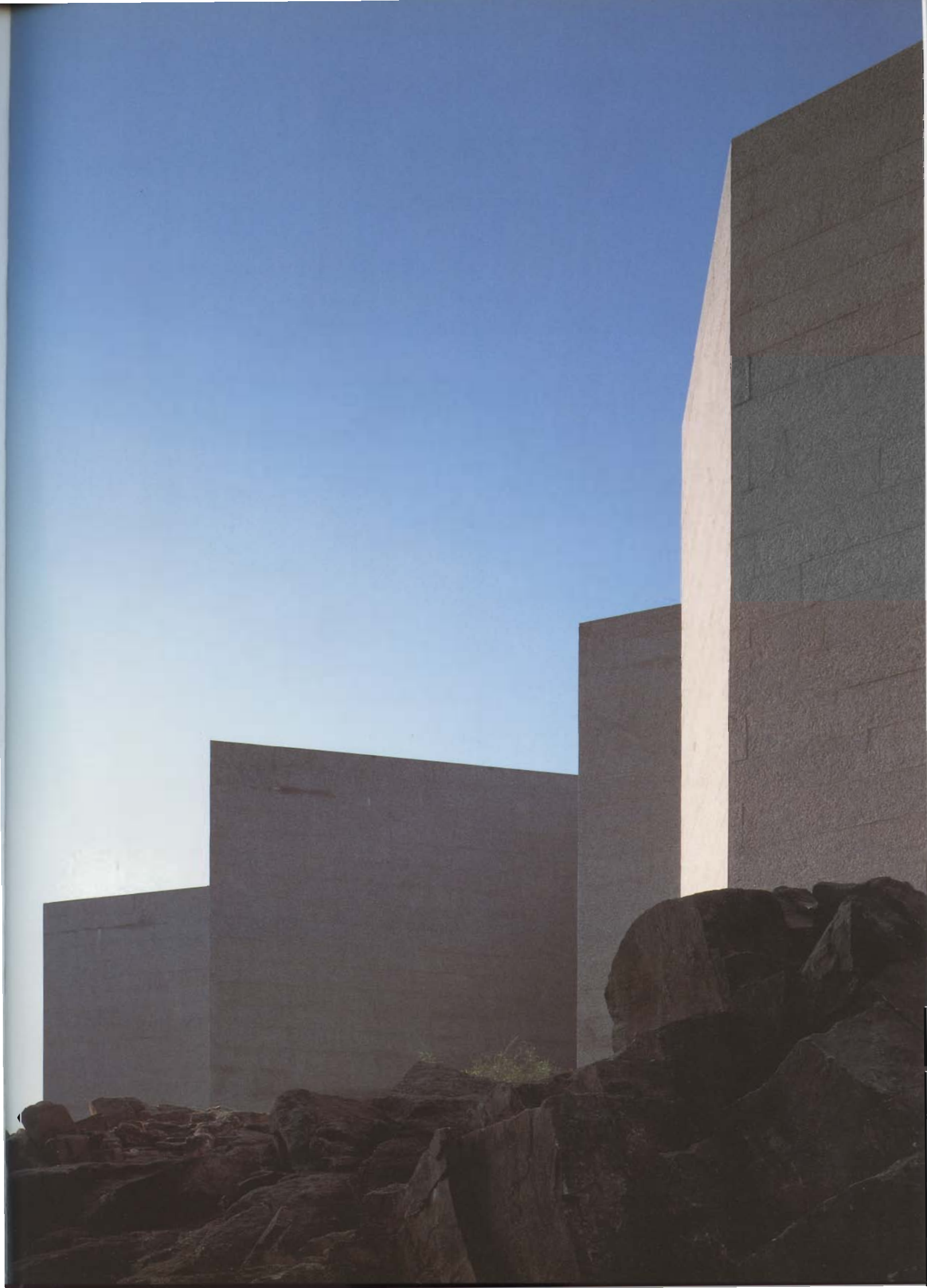
Twee musea die het afgelopen jaar vrijwel gelijktijdig in La Coruña zijn geopend, illustreren hoe de ideeën over dit bouwtype aan het veranderen zijn. Het eerste is het Museum voor Schone Kunsten, een ontwerp van Manuel Gallego, een van de meest getalenteerde volgelingen van de onlangs overleden Alejandro de la Sota. Het gaat hier om een traditioneel museumconcept dat is ondergebracht in een hedendaagse huls. Gebruikmakend van een streng, minimalistisch vocabulair heeft Gallego een nieuw gebouw ondergebracht in een achttiende-eeuws klooster. Een vrijstaande zuilenrij en een open binnenplaats die als stedelijke voorruimte dienst doet, tonen het streven om het gebouw te vervlechten met het omringende historische weefsel. In de tentoonstellingszalen bekijken de bezoekers in alle rust de kunstwerken. Bij de schilderijen aan de muren luisteren studenten naar de uitleg van deskundigen. Alles ademt een sfeer van stilte, rust en harmonie.

Het tweede museum is het Domus Museum, een ontwerp dat Arata Isozaki maakte in samenwerking met César Portela, die binnen het panorama van de Galicische architectuur een heel ander standpunt vertegenwoordigt. Niet alleen het museumgebouw zelf, maar vooral wat zich er binnen bevindt is radicaal vernieuwend van karakter. Het Domus Museum is bedoeld als een centrum waar bezoekers zich door middel van interactieve media

kunnen informeren over het menselijk lichaam. In het interieur is niets terug te vinden van de strenge sereniteit die traditionele musea kenmerkt. Hier is alles geroezemoes, kakafonie en drukte. De bezoekers, voornamelijk scholieren op excursie, krioelen door het gebouw en vermaken zich met de audiovisuele media. De bedoeling is dat ze daarbij op een speelse manier kennis vergaren. Het Domus Museum berust op het nieuwe concept van het interactieve museum, waarin iedere bezoeker behalve toeschouwer ook deelnemer, misschien zelfs hoofdrolspeler is. Terwijl de bezoeker vroeger een reeks statische objecten kreeg voorgezet die hij van gepaste afstand diende te beschouwen, kan hij nu aan het werk met allerhande apparaten die hem beeld, geluid en andere zintuiglijke prikkels verschaffen.

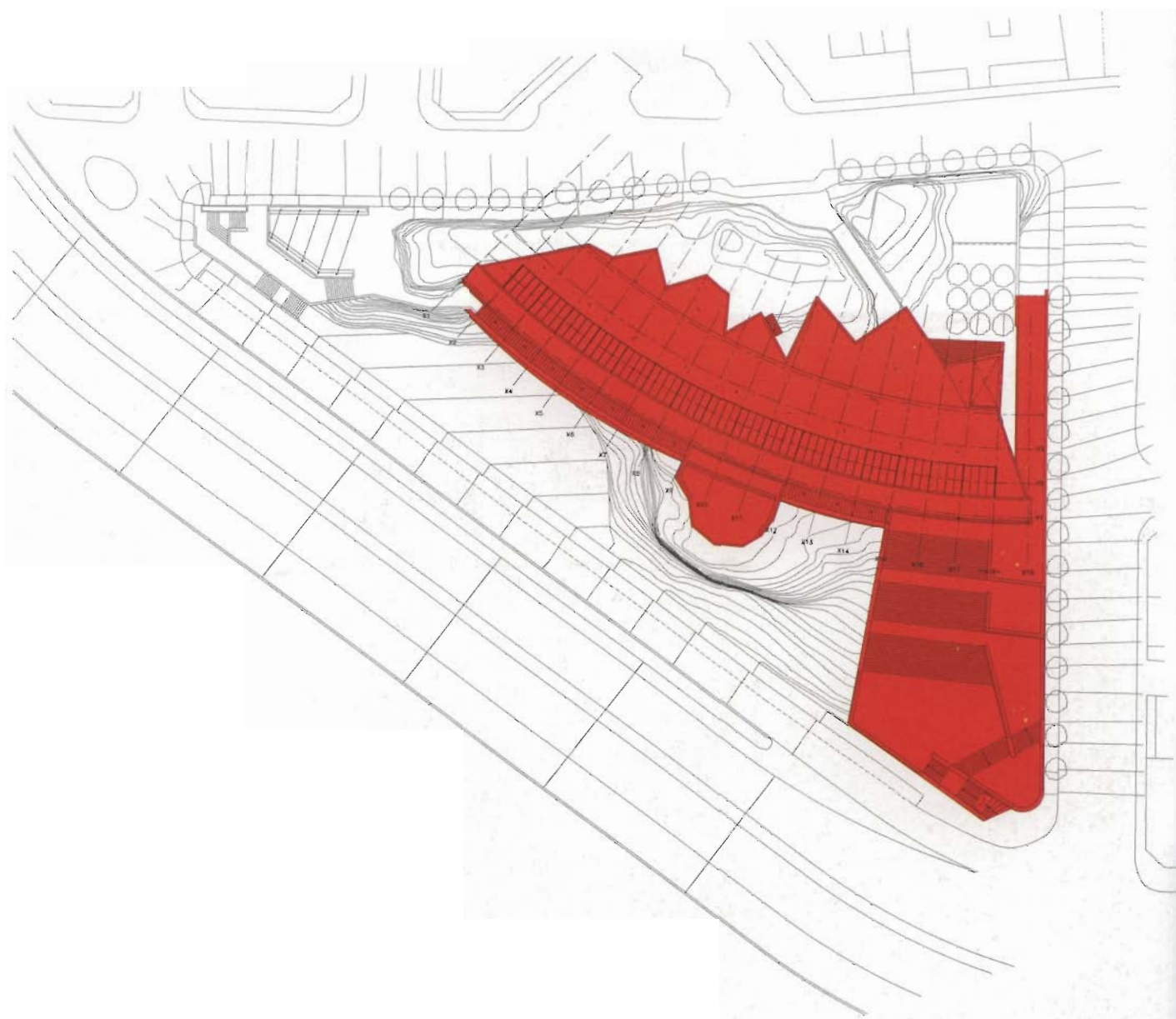
Het Domus Museum stelt nog een ander actueel thema aan de orde, namelijk de vraag hoe nieuwbouw in een chaotische stadtrand zich verhoudt tot de bestaande stad. De sterk hellende lokatie, midden in een wanordelijke buitenwijk, wordt aan de achterzijde begrensd door twee dwarsstraten, en aan de voorkant door een ruime bocht in de nieuwe boulevard, die een imposant uitzicht biedt over de baai van Orzán. Het antwoord op deze anarchistische context is gevonden in een helder volume met twee verschillende gezichten. Naar de zee toe presenteert het gebouw zich met een gesloten oppervlak dat zowel in horizontale als in verticale richting gebogen is en daardoor doet denken aan een zeildoek dat opbult in de wind. De omringende wanorde is hier beantwoord met een sterk contrasterende formele eenvoud. In de richting van de stad daarentegen is het naburige architectonische en stedelijke lawaai weerspiegeld in de gekwelde geometrie van een vele malen geknikte lijn van hoge, massieve muren. Het dubbelzinnige karakter van het uiterlijk keert terug in het interieur. Achterin het museum bevindt zich een stelsel van platformen, trappen en hellingbanen dat schijnbaar zonder enige orde in de ruimte is gerangschikt. Daarentegen zorgen de grote gebogen spanten van de gevel aan de zeezijde voor een duidelijke ruimtelijke samenhang. Het bovenlicht langs de rand van het gebolde scherm zorgt bovendien voor een bijzondere lichtval,







links Stadszijde  
onder Situatie





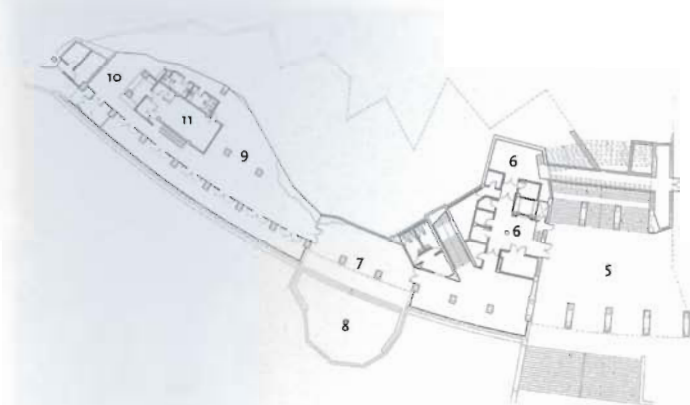
rechts Entree aan de zeezijde  
onder Zij aanzicht



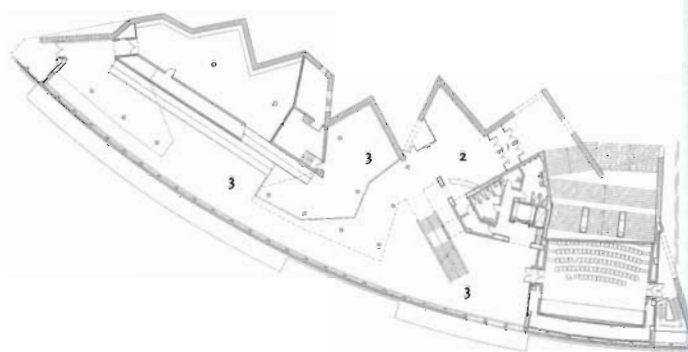
die het interieur de sfeer verleent van een betoverde grot, boordevol schatten en wonderen. Tot deze wonderen behoren zonder twijfel ook de gebruikte materialen. Isozaki en Portela zijn beiden gefascineerd door ruwe natuursteen, en daarbij koestert Portela nog een bijzondere passie voor de enorme blokken die van oudsher in de Galicische bouw worden gebruikt. Deze voorkeur is duidelijk zichtbaar in de trappen die vanaf de boulevard naar de hoofdingang voeren. Ze zijn uitgevoerd in grote granietblokken die de indruk wekken dat ze voor de eeuwigheid gemaakt zijn. De gebogen gevel is bekleed met platen groenige leisteen die zorgen voor een textuur en kleur welke goed aansluiten bij het karakter van de rotsige kustlocatie. In het interieur zijn blokken leisteen van bijna cyclopische afmetingen verwerkt in muren en vloeren. Een verrassende eigenschap van dit gesteente is dat het bij aanraking vetig aanvoelt. Een natuurlijke verontreiniging met pyrietdeeltjes zorgt bovendien voor een visueel extra: ingebed in de groen dooraderde versteende klei glinsteren goudgele metaalkristallen. Hoogstandjes van multimedia-technologie worden in dit museum vertoond binnen een architectonisch kader dat de tactiele en visuele ervaringen biedt van nagenoeg onbewerkte materialen. De aloude tegenstelling tussen natuur en techniek, traditie en moderniteit komt in dit museum opnieuw aan de orde.

*Vertaling Dave Wendt*



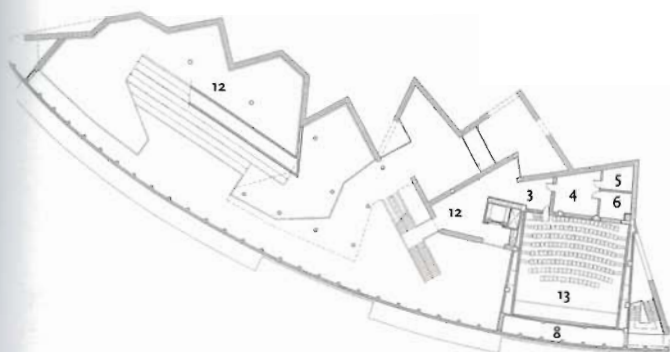


Entreeniveau vanaf zee

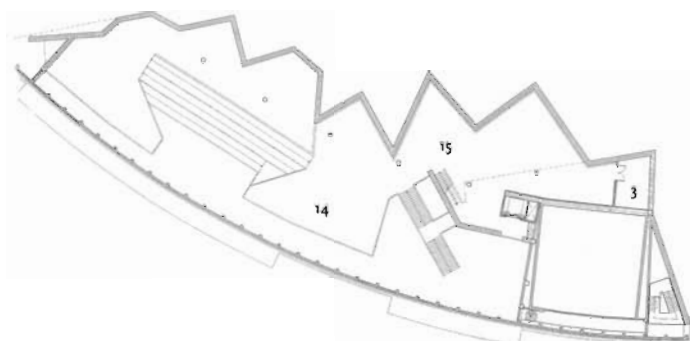


Entreeniveau vanaf land



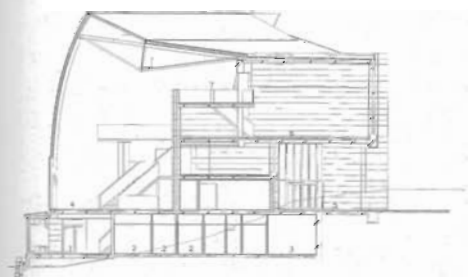


Verdieping met vaste opstelling en auditorium



Verdieping voor tijdelijke exposities

- 1 hoofdentree
- 2 vestibule
- 3 expositieruimte
- 4 nooduitgang
- 5 trapportaal
- 6 installaties
- 7 picknick ruimte
- 8 terras
- 9 restaurant
- 10 bar
- 11 keuken
- 12 expositie
- 13 auditorium
- 14 expositie
- 15 tijdelijke expositie



boven Doorsnede

links Detail van de gevel aan de zeezijde  
rechts Hellingbaan naar de expositieruimte  
op de begane grond